

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Informasi merupakan hal yang mutlak dibutuhkan oleh masyarakat dimana seluruh aktivitas yang dilakukan selalu mengacu pada pertimbangan intensifitas dan efektivitas. Kondisi ini berlangsung karena keadaan selalu berubah dengan cepat. Sebagai konsekwensinya, maka tanpa informasi seseorang akan tertinggal dalam segala hal dan akan kalah dalam berbagai kompetisi yang semakin ketat dalam rangka mempertahankan dan mencapai kemajuan hidup. Sekarang ini, informasi bukan lagi merupakan produk pelengkap, melainkan sudah merupakan kebutuhan utama. Memiliki informasi, maka seseorang akan tahu apa yang harus dilakukan dan ia akan dapat menguasai keadaan. Informasi merupakan referensi penting bagi manusia dalam membuat keputusan perihal apa yang akan dilakukan demi mencapai tujuan tertentu. Modernisasi peralatan komunikasi ini terjadi secara terus-menerus dengan kecepatan yang makin tinggi. Dengan demikian informasi yang ada dapat diakses dalam waktu singkat dan mampu tersebar pada khalayak yang akan dicapai.

Dalam upaya memenuhi kebutuhan akan informasi tersebut, saat ini dikenal berbagai alat komunikasi modern sebagai hasil dari kemajuan teknologi. Penggunaan pesawat telepon biasa yang hanya mungkin di tempat yang bersifat statis, ternyata sangat menghalangi dan membatasi pergerakan

penggunanya. Kondisi tersebut tentu sangat menghambat jika seseorang harus berkomunikasi dengan orang lain, sementara ia sedang dalam perjalanan, sehingga banyak informasi penting yang terpaksa terlewatkan. Akibat logis dari kondisi dan keterbatasan tersebut banyak pula peluang yang tidak dapat ia gunakan dengan baik.

Awalnya penggunaan telepon selular hanya berkaitan dengan upaya memperoleh kemudahan dalam menghubungi dan dihubungi saat mana memerlukan dan diperlukan komunikasi antar manusia. Namun perkembangan yang terjadi selanjutnya mengindikasikan bahwa telepon selular juga dianggap mencerminkan status sosial, citra, dan gaya hidup. Kemajuan dan rambahan teknologi komunikasi berupa telepon seluler yang semakin pesat dan maju tidak dapat dihindari. Tidak ada khalayak yang secara tegas menolak hadirnya teknologi yang banyak diminati oleh berbagai kalangan tersebut. Secara tidak langsung memang teknologi komunikasi membawa berbagai keuntungan bagi mereka penggunanya. Perkembangan jenis telepon seluler semakin hari semakin meningkat. Mulai dari fasilitas yang disediakan sampai bentuknya. Perkembangan pesat dalam dunia sistem komunikasi tentunya akan mengubah pola komunikasi yang terjadi di masyarakat selama ini (Hamidin, 2009: 2).

Kepintaran, kecanggihan dan fasilitas yang dimiliki oleh *handphone* komunikasi menjadi tolok ukur seberapa besar fungsi dan kebutuhan dari teknologi komunikasi itu bagi penggunanya tanpa memikirkan dampak yang akan timbul dari pemakaian teknologi tersebut. Secara nyata jelas terlihat bahwa *handphone* memberikan keuntungan yang sangat besar bagi

penggunanya terutama dalam hal berkomunikasi (komunikasi tidak lagi rumit seperti dulu). *Handphone* membuat dunia semakin dekat dan menyatu karena waktu dan jarak semakin pendek, pergerakan informasi berjalan dengan cepat dan menyebar sesuai dengan tujuan tergantung siapa yang membutuhkan. Data perkembangan pengguna telepon seluler di Indonesia terus berkembang pesat dari tahun ke tahun, sebagai berikut:

Tabel 1

Data Perkembangan Pengguna Telepon Seluler di Indonesia  
(dalam satuan jiwa)

<b>Tahun</b>	<b>Jumlah</b>
2004	30,000,000
2003	18,800,000
2002	11,700,000
2001	6,520,947
2000	3,669,327
1999	2,220,969
1998	1,065,820
1997	916,173
1996	562,517
1995	210,643
1994	78,024
1993	53,438
1992	35,546
1991	24,528
1990	18,096
1989	12,928
1988	9,008
1987	6,321
1986	4,531
1985	2,029
1984	1,750
1983	0

Sumber : <http://data.un.org/> diakses tgl 12/5/10

Hingga akhir tahun 2010 telah terdapat 75 juta pelanggan telepon seluler dan sementara hanya 10 juta pelanggan telepon tetap (*fixed*) di Indonesia (<http://www.pintunet.com> - diakses tgl 3/2/11). Peningkatan jumlah pengguna *handphone* tentunya akan diiringi dengan meningkatnya jumlah pemakaian pulsa. Berdasarkan data Asosiasi Pedagang Pulsa Indonesia (APPI)

permintaan pulsa yang dapat dipenuhi sepanjang tahun 2009 mencapai 53,2 triliyun rupiah meningkat 42% dari tahun 2008, sebuah nilai yang sangat besar. Hal ini merupakan pangsa pasar yang menarik bagi provider penyedia jasa layanan telepon seluler.

Melihat pertumbuhan permintaan pulsa yang tumbuh cepat. Hal ini berarti permintaan pulsa disebabkan meningkatnya penggunaan *handphone* oleh pelanggan. Perkembangan teknologi juga mendorong munculnya program-program komunikasi baru yang menggunakan *handphone* seperti *Facebook*, *Twitter*, *Flicker*, dan penggunaan untuk akses internet. Di sisi lain pendapatan masyarakat yang meningkat akan menambah kemampuan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan pulsa dan akan diikuti dengan meningkatnya permintaan pulsa.

Berdasarkan data yang diperoleh menunjukkan bahwa jumlah penduduk di Kota Surakarta sampai dengan bulan Desember 2010 berjumlah 503.421 jiwa. Dengan demikian dari data di atas dapat dilihat bahwa jumlah penduduk yang besar merupakan pasar yang potensial bagi provider penyedia jaringan komunikasi untuk memasarkan pulsa bagi masyarakat pengguna *handphone* di Surakarta.

Awalnya penggunaan telepon selular selalu dikatakan dengan golongan pengusaha dan mereka yang berpendapatan tinggi, yang dalam hal ini dianggap sebagai golongan yang paling membutuhkan komunikasi dengan *intensitas* dan frekwensi yang tinggi demi kemajuan usahanya. Namun perkembangan yang terjadi akhir-akhir ini antara lain menunjukkan bahwa pengguna telepon tidak

lagi terbatas hanya para pengusaha dan orang kaya, tetapi juga digunakan oleh seluruh masyarakat mulai dari masyarakat bawah berpendapatan rendah hingga profesional dan pengusaha. Sedangkan bagi kalangan pendidikan, teknologi komunikasi *handphone* merupakan sarana untuk mampu melakukan aktivitas lebih banyak dalam memperoleh akses informasi ekonomi, politik, sosial budaya, dan informasi lainnya.

Pengguna telepon seluler dari berbagai kalangan usia lebih banyak memanfaatkan layanan SMS dan setelah memiliki telepon seluler pergaulan atau persahabatan semakin bertambah. Berdasarkan hasil survey pendahuluan, responden menghabiskan biaya antara di bawah Rp 50.000,- sampai Rp 100.000,- per bulan. Hal ini terkait dengan tingkat pendapatan pengguna telepon seluler. Kalangan pelajar dan mahasiswa yang belum memiliki pendapatan tentu menggunakan pulsa yang lebih sedikit. Artinya harga dan penawaran pulsa akan dipersepsi berbeda oleh responden dari berbagai tingkat pendapatan.

Pengguna telepon seluler dalam memilih jaringan layanan juga mempertimbangkan layanan internet. Hal ini dimanfaatkan oleh provider dengan melakukan promosi pulsa dengan harga murah dengan bonus layanan internet gratis yang bermaksud membujuk konsumen untuk membeli pulsa. Dari sisi lain kalangan pegawai dan mahasiswa, mereka membutuhkan komunikasi dengan sejawat atau untuk mengakses internet, sehingga pemakaian pulsa meningkat. Hal ini tentu memiliki implikasi pada permintaan pulsa yang meningkat.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka menarik untuk disimak bagaimanakah pola permintaan pulsa di Kota Surakarta dan apakah faktor-faktor seperti usia, pendidikan, pendapatan, dan layanan internet memiliki pengaruh terhadap permintaan pulsa.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan berbagai keadaan tersebut maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pola permintaan pulsa di Kota Surakarta ?
2. Apakah ada pengaruh faktor usia, pendidikan, pendapatan, dan layanan internet terhadap permintaan pulsa ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pola permintaan pulsa di Kota Surakarta
2. Untuk mengetahui pengaruh faktor usia, pendidikan, pendapatan, dan layanan internet terhadap permintaan pulsa

## **D. Manfaat Penelitian**

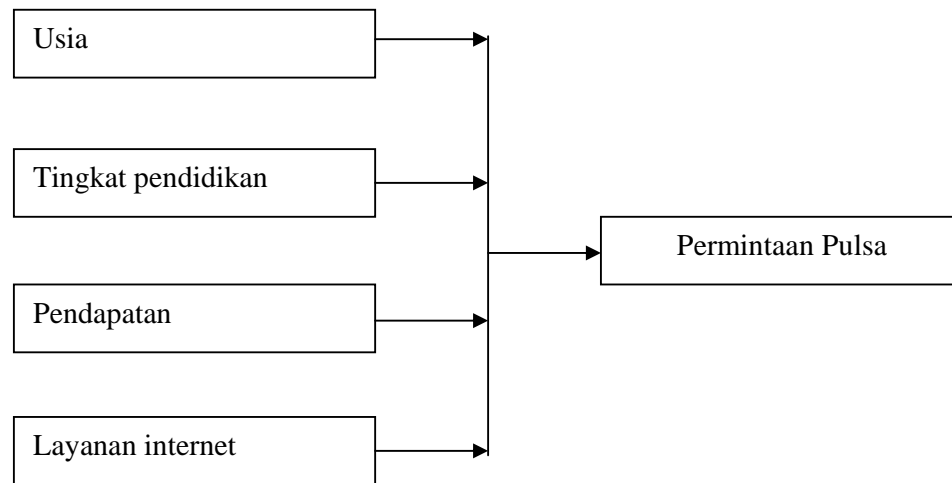
Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah penelitian perihal penggunaan teknologi komunikasi khususnya telepon selular dalam kehidupan sehari-hari.

2. Penelitian ini bermanfaat dalam penerapan teori-teori tentang dampak kehadiran *handphone* dan pengaruhnya terhadap gaya hidup masyarakat terkait dengan jumlah pemakaian pulsa
3. Memberi pengetahuan kepada lingkungan akademis dan peneliti lain mengenai peluang pemasaran pulsa *handphone* dilihat dari faktor-faktor usia, pendidikan, pendapatan, dan layanan internet.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Pertumbuhan pengguna *handphone* yang semakin meningkat dan meningkatnya intensitas penggunaan *handphone* akan berdampak pada permintaan pulsa yang semakin besar. Meningkatnya jumlah penduduk usia remaja hingga dewasa, tuntutan pekerjaan, dan semakin meningkatnya pendapatan masyarakat akan menambah kemampuan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan pulsa dan akan diikuti dengan meningkatnya permintaan pulsa. Artinya semakin tinggi tingkatan usia, pendidikan, pendapatan, dan adanya layanan internet, maka semakin tinggi permintaan pulsa. Semakin rendah tingkatan usia, pendidikan, pendapatan, dan tidak adanya layanan internet, maka semakin rendah permintaan pulsa



Gambar 1

Kerangka Pemikiran

## F. Hipotesis

Hipotesis sebagai suatu jawaban sementara akan membantu memberikan petunjuk agar analisisnya sesuai tujuan semula. Berdasarkan perumusan masalah dapat ditarik suatu hipotesis sebagai berikut:

1. Permintaan pulsa di Kota Surakarta memiliki pola tertentu
2. Faktor usia, pendidikan, pendapatan, dan layanan internet berpengaruh terhadap permintaan pulsa.

## G. Metode Penelitian

### 1. Obyek Penelitian

Penelitian ini memfokuskan pada analisis tentang pengaruh usia, pendidikan, pendapatan, dan layanan internet terhadap permintaan pulsa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat pengguna



*handphone* di Kota Surakarta tahun 2011. Sampel diambil sebanyak 100 orang responden yang diambil secara acak pada 5 kecamatan di Kota Surakarta.

## 2. Data Penelitian

Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data primer, diperoleh dari pemberian kuesioner kepada responden pengguna *handphone* di Surakarta tentang usia, pendidikan, pendapatan, dan layanan internet, dan permintaan pulsa.

## 3. Definisi Variabel dan Pengukurannya

- a. Permintaan pulsa, adalah besarnya pembelian dan penggunaan pulsa oleh pengguna *handphone* rata-rata setiap bulan. Variabel permintaan pulsa dinyatakan dalam satuan rupiah perbulan
- b. Usia, adalah karakter personal yang melekat berkaitan dengan pencapaian usia dari lahir hingga saat pengukuran. Variabel umur diukur dinyatakan dalam satuan tahun, yaitu:
  - 1) SD = 6 tahun
  - 2) SMP = 9 tahun
  - 3) SMA/SMK = 12 tahun
  - 4) Akademi = 13-15 tahun
  - 5) Perguruan Tinggi = 16 tahun
- c. Pendidikan, adalah tingkat pendidikan formal terakhir yang dimiliki pengguna *handphone*. Variabel pendidikan diukur dalam satuan tahun

- d. Pendapatan, adalah seluruh pendapatan rata-rata perbulan dari pengguna *handphone*, baik itu dari pekerjaan utama maupun dari pekerjaan sampingan yang menjadi sumber penghidupan. Variabel pendapatan dinyatakan dalam satuan rupiah perbulan
- e. Layanan internet (*dummy variable*), adalah penawaran layanan berbasis *broadband* atau GPRS dari provider. Variabel layanan internet dinyatakan dalam 1 = ada bonus layanan internet; 0 = tidak ada bonus layanan internet

### 3. Metode Analisis Data

Untuk menguji pengaruh usia (dalam tahun), pendidikan (dalam tahun, pendapatan (dalam rupiah), dan layanan internet (*dummy*) terhadap permintaan pulsa (dalam rupiah), maka digunakan analisis regresi *Ordinary Least Square* (OLS). Adapun model yang digunakan diformulasikan sebagai berikut:

$$Y = \beta_0 + \beta_1 US + \beta_2 PDD + \beta_3 PDP + \beta_4 PNW + e_i$$

Keterangan :

Y = Permintaan pulsa (dalam rupiah per bulan)

US = Usia (dalam tahun)

PDD = Pendidikan (SD = 6 tahun; SMP= 9 tahun; SMA/SMK= 12 tahun; Akademi= 13-15 tahun, Perguruan Tinggi= 16 tahun)

PDP = Pendapatan (dalam rupiah)

PNW = *Dummy*: 1 = layanan internet; 0 = layanan non internet

$\beta_0$  = Intercept/konstanta

$\beta_1, \dots, \beta_4$  = koefisien regresi

$e_i$  = Variabel pengganggu

## H. Sistematika Skripsi

Untuk memudahkan melihat isi penulisan skripsi secara keseluruhan dengan cepat maka disajikan sistematika secara ringkas sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, hipotesis, dan sistematika skripsi.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian permintaan, fungsi permintaan, hukum permintaan, elastisitas permintaan, pengertian *handphone*, pengertian pulsa, dan faktor-faktor yang mempengaruhi permintaan pulsa.

### BAB III METODE PENELITIAN

Merupakan bab yang berisi tentang populasi, sampel jenis data, teknik pengumpulan data, definisi operasi variabel dan pengukurannya, serta model dan alat analisa.

#### BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN

Dalam bab ini berisikan mengenai analisis hasil-hasil dari penelitian dan analisa ekonomi.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran-saran.